

Nichibutsu



DIP SWITCH設定表

ESWITCH 1

- DIP SWITCHのテスト SWITCH は本体側より優先です。
- BONUS PLAYER 30000 EVERY は30000点、130000点、 230000点…で各1機増える。
- BONUS PLAYER 50000 ONLY は50000点のみ1機増える。

	1	2	3	4	5	6	7	8	
NUMBER OF PLAYER 3	OFF	OFF							
4	ON	OFF							
5	OFF	ON					-+-		
. 6	ON	ON					未		
BONUS PLAYER 30000 EVERY			OFF				使		
50000 ONLY			ON						
DEMO SOUND WITH				ON			用		
WITH OUT			Ì	OFF					
SCREEN INVERSION				1	*				

■SWITCH 2

※ご使用になるモニターにより、画面が 反転している場合があります。 その際、SCREEN INVERSION SW. を反対方向にセットして下さい。 画面方向が変わります。 (プレイヤー方向は変わりません。)

工場出荷時はすべてOFF

工場出荷時はすべてOFr

			2	3	4	5	6	7	8
C	1 COIN 1 CREDIT	OFF	OFF						
9	1 COIN 2 CREDIT	ON	OFF						
N	2 COIN 1 CREDIT	OFF	ON			1			
1	FREE PLAY	ON	ON						未
C	1 COIN 1 CREDIT			OFF	OFF				
O F	1 COIN 2 CREDIT			ON	OFF				使
N	2 COIN 1 CREDIT			OFF	ON	1	1.		用
2	2 COIN 3 CREDIT			ON	ON				m
	従来型本体					OFF			
	2人同時プレイ専用本体					ON			
	LEVEL EASY						OFF		
	HARD			İ			ON		

超時迷宮 LEGION

■テストモード

ADJUSTMENTS

- ●ディップスイッチの設定状態を表示します。

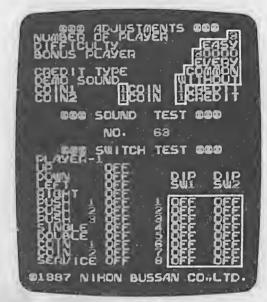
SOUND TEST

- ●サウンドの種類を表示します。
- ●コントロールレバーを上に倒すごとに、次の サウンドに進み、下に倒すと前のサウンドに 戻ります。

SWITCH TEST

- スイッチ関係、すべてのON/OFFを表示します。
- ●通常、画面及び操作部のスイッチテストは1P側になっていますが、2P側の操作部のスイッチを1つでもONにすると、2P側のスイッチテストが出来ます。

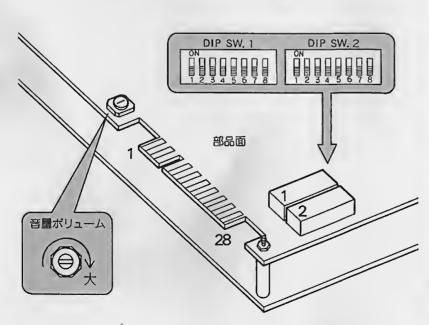
(テスト画面)



■コネクター端子表

	ハンダ面	部品面				
A	GND	GND	1			
В	GND	GND	2			
C	+5	+5	3			
D	+5	+5	4			
E			5			
F	+12	+12	6			
Н			7			
J	COUNTER2	COUNTER1	8			
K	Ĩ		9			
L	SP(-)	SP(+)	10			
М			11			
N	G	R	12			
P	SYNC	В	13			
R	SERVICE	GND	14			
S	ļ.———	TEST	15			
	COIN 2	COIN1	16			
U	DOUBLE	SINGLE	17			
V	P2-UP	P1-UP	18			
W	P2-DOWN	P1-DOWN	19			
X	P2-LEFT	P1-LEFT	20			
Y	P2-RIGHT	P1-RIGHT	21			
Z	P2-PUSH 1	P1-PUSH 1	22			
а	P2-PUSH 2	P1-PUSH 2	23			
b			24			
С			25			
d			26			
е	GND	GND	27			
f	GND	GND	28			

注) DIP SW. を切り換える時は、一度電源を切って下さい。





(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1 京王もなみマンション 本(011)824-2571(代) 〒062 FAX (011)824-2584

(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F

Nichibutsu USACorp. 15737 S. Gerfield Ave. Unit 18, Paramount, Calif., 90723, U.S.A. ☎(213)408-0515 FAX.(213)408-0208

☎(092)472-7221(代) 〒812 FAX (092)472-7222